

Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Materi Berkomunikasi Melalui Telepon

Selvi Erwani, Hery Sawiji, Andre Nur Rahmanto
Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Email: selvierwani@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to improve the activity and students' achievement in the material of communication using telephone at year X of office administration class SMK Negeri 1 Banyudono by applying the role playing method. The result of research showed that applying the role playing method can improve the students' activity and achievement. The students' activity in preaction was only 62.5% and the students' achievement was low, it was 42.18% of students who reached the passing grade. The improvement happened in the first cycle. The students' activity from preaction 62,5% became 68.75%. The students' achievement from preaction 42.18% reaching passing grade became 71.87%. The action of the second cycle, the students' activity improved as many as 18.75% from 68,75% became 87,5% and the students' achievement improved as many as 17.13% from 71,87% became 89% students reached passing grade in the second cycle. Based on the research result, it can be concluded that applying role playing method can improve the students' activity and achievement in the subject of Information and Technology with competence standard of applying oral communication skill.

Key words: Students' Activity, *Achievement*, Role Playing

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan yang dimaksud adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses belajar mengajar akan terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa itu sendiri. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mengajar.

Mengingat siswa Sekolah Menengah Kejuruan adalah lulusan yang siap terjun ke dunia kerja maka sebaiknya pihak sekolah perlu membekali pengetahuan yang cukup untuk bekal siswa di dunia kerja yang sebenarnya. Kegiatan pembelajaran yang diharapkan adalah lebih banyak dilakukan dengan praktek. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi karena kurangnya latihan, sehingga siswa tidak terbiasa dalam

keterampilan komunikasi yang baik, seperti susunan kalimat yang diucapkan sering tidak padu, penggunaan bahasa Indonesia yang benar terabaikan dan sering keluar bahasa daerah.

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat studi awal dari guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Banyudono pada semester gasal Tahun Ajaran 2013/2014 prestasi belajar siswa pada materi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata 65 dari 64 siswa yang dapat memenuhi nilai standar hanya 31% dan sisanya 69% berada di bawah indikator ketuntasan belajar yang diterapkan sekolah yaitu 75.

Dari kenyataan tersebut dapat diduga penyebab kurang maksimalnya prestasi belajar siswa antara lain metode pembelajaran guru yang kurang variatif dan membosankan karena hanya melalui penerangan dan penuturan lisan atau metode ceramah

saja, guru kurang mampu memanfaatkan media pembelajaran, guru kurang memotivasi siswa kemudian selama pembelajaran siswa tidak menunjukkan minat dalam belajar mengenai keterampilan komunikasi, siswa tidak menguasai unsur-unsur dalam keterampilan komunikasi, siswa kurang serius dalam belajar sehingga hasil belajar siswa rendah.

Maka pada observasi awal bersama guru pengampu mata pelajaran dan kolaborator mencari pemecahan masalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa diperoleh hasil diskusi bahwa dilakukannya perubahan metode pembelajaran yaitu dengan metode pembelajaran yang dibuat lebih menarik. Dengan menerapkan metode bermain peran diharapkan menjadi solusi yang terbaik supaya siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengurangi kejenuhan dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada materi berkomunikasi melalui telepon di kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2013/2014.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada materi berkomunikasi melalui telepon dengan penerapan metode bermain peran di kelas X Administrasi Perkantoran SMK N 1 Banyudono tahun pelajaran 2013/2014.

Sardiman A.M (2009:20) menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara

tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Menurut Hamdani (2011: 87) metode bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.

Tujuannya bermain peran (*Role playing*) adalah:

- 1) Melatih siswa untuk menghadapi situasi yang sebenarnya
- 2) Melatih praktik berbahasa lisan secara intensif
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi
- 4) Dapat menghargai perasaan orang lain
- 5) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 6) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Shaftel dan Shaftel dalam E. Mulyasa (2006: 143) mengemukakan ada sembilan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) Memilih peran dalam pembelajaran
- 3) Menyusun tahap-tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Tahap pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat

(Kamus Besar Bahasa Indonesia: 17). Aktif mendapat awalan *ke-* dan *-an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.

Keaktifan tersebut tidak hanya keaktifan jasmani saja, melainkan juga keaktifan rohani. Menurut Sriyono, dkk (1992: 75) menyatakan bahwa keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin.
- 2) Keaktifan akal; akal peserta didik harus aktif atau dikatiffkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- 3) Keaktifan ingatan; pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak.
- 4) Keaktifan emosi dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri.
- 5) Sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama.

Prestasi belajar berfokus pada nilai atau angka yang dicapai dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut dinilai dari segi kognitif karena guru sering memakainya untuk melihat penguasaan karena siswa memiliki pengetahuan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi dengan wawasan yang terkait fenomena dan kejadian sebagai pencapaian hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Banyudono yang beralamat di Jl. Kuwiran No. 03 Banyudono, Boyolali. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2013/2014. Peserta didik kelas tersebut berjumlah 64 peserta didik perempuan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Banyudono yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi setelah diterapkan metode pembelajaran Bermain Peran. Sumber data dalam penelitian ini adalah Guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Banyudono sebagai mitra peneliti serta seluruh komponen sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti (Sutama 2010:34). Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai fakta, keyakinan, perasaan, niat dan sebagainya.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi aktif yaitu peneliti turut serta dalam kegiatan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil observasi berupa catatan lapangan kondisi awal, siklus I dan siklus II.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan upaya untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan mengambil gambar kegiatan para peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran saat penelitian dilaksanakan. Data yang dihasilkan

dari kegiatan ini berupa gambar atau foto kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antara siklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan membandingkan hasil pada akhir setiap siklus.

Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan penerapan metode pembelajaran Bermain Peran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Aspek yang Diukur adalah Keaktifan siswa dalam kelompok saat mengikuti pembelajaran dengan presentase target capaian 75% dan Ketuntasan hasil belajar (KKM 75) dengan presentase target capaian 80%.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang dalam pelaksanaannya terdiri dari dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan Tindakan; (3) Pengamatan; dan (4) Refleksi.

Pada tahap perencanaan peneliti menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap pertama adalah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan, instrument dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada tahap observasi, peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan mencatat hal-hal yang mungkin terjadi ketika tindakan berlangsung. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi tentang hal yang dikerjakan secara kritis mengenai hal-hal yang telah dikerjakan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan, kesalahan dan kebenaran pembelajaran yang dilakukan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini diterapkan pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dengan standar kompetensi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon kelas X Administrasi Perkantoran. Penelitian dilakukan selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Sebelum dilaksanakan penelitian siklus I dan siklus II, dilakukan prasiklus untuk mengetahui kondisi pertama siswa. Hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Prasiklus

Hasil identifikasi masalah pada Prasiklus adalah Pembelajaran teknologi informasi belum memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal, guru merasa kebingungan dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, siswa tidak terlalu antusias dan kurang berminat terhadap pelajaran teknologi informasi dengan standar kompetensi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon, siswa kurang aktif dalam pembelajaran teknologi informasi dengan kompetensi dasar menerapkan komunikasi lisan melalui telepon, hasil belajar yang tercermin dari pencapaian kompetensi belajar siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal.

2. Kondisi Siklus I

Pada perencanaan tindakan I, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan soal untuk dikerjakan secara berkelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 4 siswa dan bahan ajar terkait mata pelajaran teknologi informasi dengan standar kompetensi melakukan panggilan melalui telepon
- 2) Menyiapkan materi terkait mata pelajaran teknologi informasi dengan standar kompetensi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon.
- 3) Menyiapkan soal *pre test* dan *post test* terkait mata pelajaran

teknologi informasi khususnya materi melakukan panggilan telepon siklus I untuk mengetahui data hasil belajar siswa

Pada pelaksanaan tindakan I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan. Materi pada pelaksanaan tindakan I ini adalah komunikasi melalui telepon. Pada pertemuan pertama guru menjelaskan materi dan menjelaskan metode pembelajaran Bermain Peran, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk membuat skenario percakapan telepon sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru mata pelajaran teknologi informasi selama kegiatan berlangsung ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pada saat mengerjakan *pre test* masih banyak siswa yang bekerja sama dan menyontek.
- 2) Pada saat diskusi kelompok ada sebagian anggota kelompok yang terlihat mengerjakan tugas lainnya dan bercanda dengan teman-temannya.
- 3) Sebagian besar siswa sudah berani untuk mempraktekkan hasil diskusinya, akan tetapi masih ada juga yang masih grogi pada saat memegang ganggang telepon dan menekan tombol flash sehingga menekan tombol flash berulang kali dan menyebabkan sambungan telepon terputus.
- 4) Kegiatan diskusi kelompok sudah dilaksanakan dengan baik. Antara anggota kelompok sudah saling mengeluarkan pendapatnya masing-masing, sedikit menunjukkan kerja dalam team atau kelompok
- 5) Pada saat *post test* siswa sudah mulai mengerjakan secara individu dan tampak ada sedikit kecurangan.

Tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah (1) Guru

menerangkan apa maksud dalam pembagian kelompok tersebut yaitu agar siswa dapat bersosialisasi terhadap teman yang belum akrab serta dapat bekerjasama sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan baik, (2) sebaiknya anggota kelompok yang masih salah dalam menghubungkan sambungan telepon, mempraktekkannya di akhir saja, (3) guru lebih banyak melakukan pendekatan siswa yang masih salah dalam menghubungkan sambungan telepon supaya dalam proses praktek dapat berjalan dengan lancar, (4) guru harus menjelaskan kembali metode pembelajaran Bermain Peran dan tujuannya agar siswa mengerti akan pentingnya metode pembelajaran ini.

3. Kondisi Siklus II

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, dilakukan perbaikan dari siklus I diantaranya sesuai dengan refleksi yang dibuat setelah pembelajaran siklus I. pada perencanaan tindakan II, Peneliti bersama guru menyiapkan skenario pembelajaran dan bahan ajar, menyiapkan soal *post test* siklus II dan menyiapkan topik diskusi.

Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan seperti yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II sama dengan pelaksanaan tindakan I yaitu melakukan panggilan melalui telepon.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus II, peneliti melakukan analisis sebagai berikut: (1) dalam pelaksanaan praktek, ada beberapa siswa yang sebelumnya grogi untuk mempraktekkan hasil diskusinya, kini sudah berani untuk mempraktekkan, (2) pengerjaan *pre test* dan *post test* lebih cepat dan tidak ada kecurangan jika dibandingkan dengan siklus

sebelumnya, (3) siswa dapat membangun kerjasama yang baik antar anggota kelompok.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berkomunikasi melalui telepon siswa pada mata pelajaran teknologi informasi melalui penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari uraian berikut ini:

1. Dalam menerapkan komunikasi dengan baik, pada siklus I sebanyak 41 siswa dengan persentase 64%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 56 siswa dengan persentase 87,5%.
2. Siswa yang mampu memahami soal atau pertanyaan, pada siklus I sebanyak 52 siswa dengan persentase 81,25%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 54 siswa dengan persentase 84,37%.
3. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi, pada siklus I sebanyak 50 siswa dengan persentase 78,13%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 60 siswa dengan persentase 93,75%.
4. Siswa yang merasa senang dalam proses pembelajaran, pada siklus I sebanyak 46 siswa dengan persentase 71,88%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 50 siswa dengan persentase 78,12%.
5. Siswa yang mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, pada siklus I sebanyak 40 siswa dengan persentase 62,5%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 54 siswa dengan persentase 84,37%.
6. Siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, pada siklus I sebanyak 44 siswa dengan persentase 68,75%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 56 siswa dengan persentase 87,5%.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II kelas X AP 1

Kriteria	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	14	56,25%	24	75%	29	90,62%
Tidak Tuntas	18	43,75%	8	25%	3	9,38%

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II kelas X AP 2

Kriteria	Indikator Keberhasilan 85%					
	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	13	59,37%	22	68,75%	28	87,5%
Tidak Tuntas	19	40,63%	10	31,25%	4	12,5%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dengan standar kompetensi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon mengalami peningkatan setelah diterapkan metode pembelajaran Bermain Peran. Pada Pra Siklus kelas X AP 1 jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 14 siswa dengan persentase 56,25% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 43,75%, kelas X AP 2 jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 13 siswa dengan persentase 59,37% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase 40,63%. Untuk siklus I kelas X AP 1 yang tuntas sebanyak 24 siswa dengan persentase 75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 25%, kelas X AP 2 yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan persentase 68,75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 31,25%. Sedangkan untuk siklus II kelas X AP 1 siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa dengan persentase 90,62% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 9,38%, kelas X AP 2 yang tuntas sebanyak 28 siswa dengan persentase 87,5% dan siswa yang tidak

Indikator Keberhasilan 85%

tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 12,5%.

Dari penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II ditemukan hasil penelitian keterampilan berkomunikasi melalui telepon dengan 6 aspek yang diamati meliputi siswa menerapkan komunikasi dengan baik, siswa memahami soal atau pertanyaan, keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi, siswa merasa senang selama proses pembelajaran, siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran terdapat kesimpulan bahwa:

- a. Pada siklus I masih banyak siswa yang kurang dalam berkomunikasi melalui telepon.
 - b. Pada siklus II siswa mulai berani untuk mempresentasikan hasil diskusi.
 - c. Dengan adanya metode Bermain Peran ini, siswa lebih merasa senang untuk mengikuti pelajaran teknologi informasi standar kompetensi menerapkan keterampilan komunikasi lisan melalui telepon.
 - d. Pada siklus II siswa yang mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh mengalami peningkatan.
 - e. Siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus II.
- siklus II meningkat sebanyak 50 siswa dengan persentase 78,12%.
5. Siswa yang mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, pada siklus I sebanyak 40 siswa dengan persentase 62,5%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 54 siswa dengan persentase 84,37%.
 6. Siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, pada siklus I sebanyak 44 siswa dengan persentase 68,75%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 56 siswa dengan persentase 87,5%.

Kekurangan dalam penerapan metode Bermain Peran adalah (1) sebagian anak yang tidak ikut bermain

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut, terdapat peningkatan keaktifan dan prestasi belajar mata pelajaran Teknologi Informasi menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan komunikasi dengan baik, pada siklus I sebanyak 41 siswa dengan persentase 64%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 56 siswa dengan persentase 87,5%.
2. Siswa yang mampu memahami soal atau pertanyaan, pada siklus I sebanyak 52 siswa dengan persentase 81,25%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 54 siswa dengan persentase 84,37%.
3. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi, pada siklus I sebanyak 50 siswa dengan persentase 78,13%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 60 siswa dengan persentase 93,75%.
4. Siswa yang merasa senang dalam proses pembelajaran, pada siklus I sebanyak 46 siswa dengan persentase 71,88%. Kemudian pada

peran menjadi kurang aktif, (2) terkadang banyak memakan waktu.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti memberikan saran yaitu (1) kepada guru, guru hendaknya memberikan pembelajaran dengan lebih banyak praktek daripada teorinya pada siswa, guru harus mengembangkan strategi pembelajaran yang diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditargetkan dan demi pengembangan mutu pendidikan di SMK pada umumnya dan di kelas pada khususnya. (2) kepada siswa siswa hendaknya lebih meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi salah satunya melalui telepon, siswa diharapkan dapat mengembangkan

potensi yang dimiliki dengan cara membiasakan diri berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. (3) kepada sekolah, penerapan metode pembelajaran Bermain Peran diharapkan dapat digunakan guru sebagai masukan

dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, hasil penelitian diharapkan dapat dilibatkan sebagai bahan dokumen, informasi serta menambah bahan perbendaharaan perpustakaan.

Daftar Pustaka

- Agus Suprijono. (2013). *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bagyono. (2012). *Teori dan Praktek HOTEL FRONT OFFICE*. Bandung: Alfabeta.
- E. Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kamulyan, M.S & Risminawati. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta:FKIP UMS
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Sardiman, A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sriyono, dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subyantoro. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sutama. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan; Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media
- Syah, Muhibbin. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, NA. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Penapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media